

**SOSIALISASI NILAI-NILAI PERSATUAN INDONESIA MELALUI PEMUTARAN
VIDEO LAGU DENGAN MODIFIKASI STRATEGI TEBAK KATA DAN
SNOWBALL THROWING PADA REMAJA MASJID KELURAHAN
BANYUANYAR KECAMATAN BANJARSARI
KOTA SURAKARTA TAHUN 2019**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan**

Oleh:

TIARA RISTI ALFANANI

A220150054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

**SOSIALISASI NILAI-NILAI PERSATUAN INDONESIA MELALUI PEMUTARAN
VIDEO LAGU DENGAN MODIFIKASI STRATEGI TEBAK KATA DAN
SNOWBALL THROWING PADA REMAJA MASJID KELURAHAN
BANYUANYAR KECAMATAN BANJARSARI
KOTA SURAKARTA TAHUN 2019**

PUBLIKASI ILMIAH

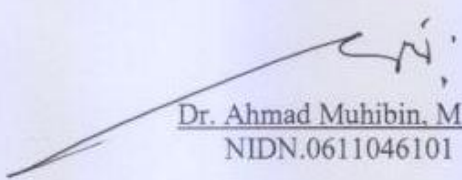
Oleh:

TIARA RISTI ALFANANI

A220150054

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
Pembimbing


Dr. Ahmad Muhibin, M.Si.
NIDN.0611046101

HALAMAN PENGESAHAN
SOSIALISASI NILAI-NILAI PERSATUAN INDONESIA MELALUI PEMUTARAN
VIDEO LAGU DENGAN MODIFIKASI STRATEGI TEBAK KATA DAN
SNOWBALL THROWING PADA REMAJA MASJID KELURAHAN
BANYUANYAR KECAMATAN BANJARSARI
KOTA SURAKARTA TAHUN 2019

OLEH
TIARA RISTI ALFANANI
A220150054

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
pada hari Rabu, 29 Mei 2019 dan dinyatakan
telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji:

1. Dr. Ahmad Muhibbin, M.Si

(Ketua Dewan Penguji)

2. Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M.Si

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Dra. Sri Gunarsi, S.H, M.H

(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)



Dekan,

Prof. Dr. Hanan Joko Pravitno, M. Hum

TAJINIK: 19650428 199303 1001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 20 Mei 2019



TIARA RISTIALFANANI
A221050054

**SOSIALISASI NILAI-NILAI PERSATUAN INDONESIA MELALUI PEMUTARAN
VIDEO LAGU DENGAN MODIFIKASI STRATEGI TEBAKKATA DAN
SNOWBALL THROWING PADA REMAJA MASJID KELURAHAN
BANYUANYAR KECAMATAN BANJARSARI
KOTA SURAKARTA TAHUN 2019**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi strategi Tebak Kata dan *Snowball Throwing* pada remaja masjid Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen berjenis pre-eksperimental dengan desain *One Group Pretest dan Posttest*. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 40 orang dan sampel 20 remaja. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan observasi. Indikator nilai-nilai Persatuan Indonesia yang digunakan yaitu: 1) Perasaan sama dalam kebersamaan dan senasib antar masyarakat; 2) terdorong oleh sifat kodrat manusia sebagai makhluk sosial; 3) adanya sebuah kebutuhan ketergantungan antara manusia satu dengan yang lainnya; 4) adanya dorongan jiwa sama tinggi dan sama rendah; 5) adanya dorongan untuk membantu kesusahan orang lain. Validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Correlation Product Moment* dari Pearson. Reliabilitas menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20). Normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji-t sample berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t hitung 15.9187 lebih besar dari t tabel 2.086 dengan taraf signifikansi 0.05. Hal ini berarti ada perbedaan pemahaman pada remaja masjid Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta antara sebelum (*Pretest*) dan sesudah (*Posttest*) sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi strategi tebak kata dan *snowball throwing*. Nilai rata-rata *pretest* 23.30 menjadi 32.35 pada *posttest*. Berdasarkan kedua data tersebut kemudian dibandingkan sehingga diperoleh nilai selisih 9.187. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada perbedaan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia remaja masjid Kelurahan Banjarsari, Kecamatan Banyuanyar, Kota Surakarta setelah dilaksanakan sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi strategi Tebak Kata dan *Snowball Throwing* atau ada perbedaan signifikan nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*.

Kata kunci: Sosialisasi, Nilai-nilai Persatuan, Tebak Kata, *Snowball Throwing*.

Abstract

This study aims to describe the socialization of the values of Indonesian unity through video playback of songs by modifying the Tebak Kata strategy and

Snowball Throwing on of teenagers in Banyuanyar Village, Banjarsari District, Surakarta City. This study used a pre-experimental type method with the design of the Pretest and Posttest One Group. This research was conducted in Banyuanyar Village, Banjarsari District, Surakarta City. The population in this study amounted to 40 people and 20 teenagers samples. Data collection techniques in this study used questionnaire and observation methods. Indicators of the values of Indonesian unity used are: 1) The same feeling in togetherness and the same between the people; 2) driven by human nature as social beings; 3) the existence of a dependency requirement between humans with each other; 4) the existence of the soul's impulse as high and as low; 5) there is an urge to help other people's distress. The validity of this study uses the Pearson Product Correlation formula. Reliability uses the Kuder Richardson formula (KR-20). Normality in this study uses the Shapiro Wilk test. Data analysis used in this study is paired sample t-test. The results showed that t count 15.9187 was greater than t table 2.086 with a significance level of 0.05. This means there is an difference in understanding in the Banyuanyar Village mosque adolescents, Banjarsari Subdistrict, Surakarta City between before (Pretest) and after (Posttest) socialization of the values of Indonesian unity through playing video songs with modified Tebak Kata and Snowball Throwing strategies. The average pretest value of 23.30 to 32.35 in the posttest. Based on the two data, it is then compared to obtain a difference of 9,187. Based on these results it can be concluded that the hypothesis proposed H_0 rejected and H_a accepted means that there is a difference in understanding the values of the Indonesia youth association mosque in Banjarsari Village, Banyuanyar District, Surakarta City after the dissemination of Indonesian unity value through playing video songs with Tebak Kata and Snowball Throwing strategies or there is a significant differences in the average value of Pretest and Posttest.

Keywords: Socialization, Unity Values, Tebak Kata, Snowball Throwing.

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki keragaman budaya, ras, suku, agama dan bahasa. Indonesia terletak di antara dua benua, dengan rentang wilayah yang demikian luas dan terdiri atas ribuan pulau. Luasnya wilayah di Indonesia mengakibatkan perkembangan penduduk sangat pesat. Penduduk yang hidup di wilayah memiliki suku-suku bangsa dengan berbagai ciri khas menjadikan negara Indonesia terdiri dari masyarakat majemuk. Perbedaan yang melimpah disuatu negara mengakibatkan konflik. Konflik timbul karena adanya negara bangsa yang majemuk.

Pancasila adalah ideologi negara Indonesia. Menurut Kaelan (2014: 34), sila ke tiga yaitu Persatuan Indonesia memiliki nilai bahwa negara menjadikan manusia sebagai makhluk individu dan sosial atau memiliki dua kedudukan (monodualisme). Nilai-nilai persatuan Indonesia menjadikan hidup bersama dalam negara yang memiliki masyarakat majemuk menjadikan perbedaan akan terikat dengan Persatuan dan kesatuan. Perbedaan suku, ras, agama dan bangsa yang muncul di Indonesia saat ini kurang adanya kekompakan dalam menjalani hidup bernegara. Kondisi Indonesia saat ini menggambarkan bahwa mulai luntur dan lemahnya Persatuan, serta adanya peristiwa intoleransi yang banyak terjadi.

Nilai dalam bahasa Inggris "*value*" atau diartikan bermanfaat menurut keyakinan seseorang atau kelompok (Adisusilo, 2012: 56). Menurut Budiyo (2007: 70) "nilai pada hakikatnya adalah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu objek, bukan objek itu sendiri". Kesimpulan dari uraian yang di atas, nilai merupakan sifat yang ada pada objek. Menurut Arsyad (2013: 146), video merupakan jenis multimedia yang didalamnya terdapat unsur gambar bergerak dan bersuara. Video termasuk dalam media audio visual yang digunakan untuk komunikasi, biasanya berupa film dan punya durasi waktu tertentu. Menurut Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa yang dikutip oleh Setiawan (2012) lagu merupakan "ragam suara yang berirama". Lagu adalah lantunan musik yang berisi lirik yang diciptakan seseorang sesuai dengan suana hati atau lingkungan. Video lagu merupakan gabungan dari video dan lagu. Kesimpulan dapat diambil dari pengertian video dan lagu sesuai dengan uraian di atas. Video lagu merupakan film berdurasi yang berisi gambar gerak dan menyampaikan lantunan musik bersisi lirik.

Modifikasi menurut Bahagia yang dikutip oleh Purnomo (2017: 13), modifikasi adalah upaya melakukan perubahan baik dalam segi fisik material maupun dalam tujuan dan cara. Avantie dan Endah (2010: 78) berpendapat bahwa modifikasi memberikan perubahan untuk menghasilkan sesuatu yang beda tanpa menghilangkan tampilan yang lama. Menurut pendapat Mulyana "modifikasi dapat diartikan menata dan mengatur sesuatu sesuai yang sebelumnya sudah ada menjadi sesuatu yang baru" (Febrianto, 2017:12). Menurut Husna (2014: 80),

strategi pembelajaran Tebak Kata adalah belajar menggunakan kartu berisi teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban. Strategi Tebak Kata adalah strategi yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran agar siswa senang dalam belajar sekaligus bermain. Menurut pendapat Bayor yang dikutip oleh Shoimin (2014: 174) *Snowball Throwing* adalah pembelajaran *cooperative* dimana diskusi kelompok dan interaksi antar siswa serta kemungkinan terjadi saling bertukar pengetahuan dan pengalaman.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modifikasi Tebak Kata dan *Snowball Throwing* merupakan bentuk kerjasama antara dua strategi. Modifikasi dua strategi menjadi satu memiliki tujuan guna memperkuat saling melengkapi. Modifikasi digunakan untuk mempermudah meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui video lagu pada remaja masjid Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Kesimpulan dari kajian teori yang ada maka langkah-langkah penerapan modifikasi strategi Tebak Kata dan *Snowball Throwing* yaitu: 1) Peneliti menyiapkan dua kertas dan dibagikan kepada setiap pasangan; 2) Setiap pasangan membuat pertanyaan dan menulis jawaban dikertas yang berbeda. Kertas pertanyaan dibuat seperti bola dan dilempar kepada pasangan-pasangan yang lain, tapi kartu yang berisi jawaban tetap disimpan; 3) Sepasang peserta maju dan saling berhadapan. Salah satu peserta dari pasangan memakai topi untuk menebak jawaban berupa kata. Pembuat soal memasang kartu jawaban pada topi. Penjawab soal berupa kata harus menjawab sesuai dengan jawaban di kartu yang ditempel. Pasangan penjawab hanya boleh berkata iya, tidak dan bisa jadi; 4) Apabila menjawab sesuai dengan kartu, maka pasangan tersebut boleh duduk kembali. Bila belum tepat dan waktu sudah habis maka jawaban apapun yang mendekati dianggap sudah mampu menjawab dan boleh duduk kembali. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dipandang perlu untuk melakukan penelitian tentang “Sosialisasi Nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui Pemutaran Video Lagu dengan Modifikasi Strategi Tebak Kata dan *Snowball Throwing* pada Remaja Masjid, Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta”. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.1 Bagaimanakah implementasi sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi strategi Tebak Kata dan *Snowball Throwing* pada remaja masjid Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta tahun 2019?
- 1.2 Apakah sosialisasi melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi strategi Tebak Kata dan *Snowball Throwing* dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia pada remaja masjid, Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta tahun 2019?

2. METODE

Metode penelitian ini menggunakan eksperimen berjenis *Pre-eksperimental Designs*. Menurut Sugiyono (2015: 72), penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendali dan diberikan kepada kelompok tertentu. *Pre-Experimental Designs* adalah rancangan yang meliputi satu kelompok atau kelas yang diberikan pada pra dan pasca uji (Sugiyono, 2015: 74). Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*, pada penelitian ini diberikan Pretest O1, perlakuan X, Posttest O2, dengan demikian hasil tersebut bisa diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan *posttest* (Sugiyono, 2015: 74-75).

Langkah-langkah *One-Group Pretest-Posttest Design* adalah 1) mengadakan *posttest*, 2) memberika perlakuan, 3) mengadakan *posttest*, 4) menganalisis data. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Sampling*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner dan observasi. Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan rumus *Correlation Product Moment* dari Pearson. Uji reabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Kuder Richardson (KR-20). Analisis data dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro Wilk.

Penguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t sampel berpasangan atau *Paired Sample T-test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah *One-Group Pretest-Posttest* meliputi mengadakan *pretest*, memberikan perlakuan dan *posttest*. Tahap awal mengadakan *pretest* dengan memberikan angket kepada remaja masjid. Angket tersebut digunakan untuk mengukur pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia. Langkah kedua dilakukan dalam penelitian ini yaitu memberikan sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui video lagu dengan modifikasi strategi Tebak Kata dan *Snowball Throwing*. Modifikasi kedua strategi menekankan kerjasama dan saling bertukar pengetahuan terhadap kelompok masing-masing. Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini mengadakan *posttest* dengan memberikan angket atau kuesioner yang sama dengan *pretest*, bertujuan untuk membandingkan hasil yang diperoleh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil deskripsi statistik diperoleh nilai rata-rata *Pretest* sebesar 23,20 menjadi 32,35 pada *Posttest*. Nilai median pada *pretest* sebesar 23,00 menjadi 32,00 pada *Posttest*. Nilai mode pada *Pretest* sebesar 19 menjadi 32 pada *Posttest*. Nilai simpangan baku pada *Pretest* sebesar 3,071 menjadi 1,309 pada *Posttest*. Nilai varians pada *Pretest* sebesar 9,432 menjadi 1,713 pada *Posttest*. Nilai maksimum pada *Pretest* 29 menjadi 36 pada *Posttest*. Nilai Minimum pada *Pretest* sebesar 19 menjadi 29 pada *Posttest*. Nilai sum pada *Pretest* sebesar 467 menjadi 647 pada *Posttest*. Berdasarkan kedua data *Pretest* dan *Posttest* tersebut kemudian dibandingkan sehingga diperoleh nilai selisih yaitu sebesar 9,187.

Berdasarkan uji normalitas data diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,160 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil selisih antara nilai *Pretest* dan *Posttest* tersebut berdistribusi normal. Hasil uji linieritas di atas diketahui nilai signifikansi 0,65. Angka signifikansi $0,65 > 0,05$ berarti tidak terdapat perbedaan kelinieran antara variabel independen dan variabel dependen. Menunjukkan bahwa data variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) linier. Pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji t *Paired Samples*

T-test dengan hasil nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $15,9187 > 2.086$ atau probabilitas $.000 < (level\ of\ significant\ 0.05)$. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada perbedaan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia remaja masjid Kelurahan Banjarsari, Kecamatan Banyuanyar, Kota Surakarta setelah dilaksanakan sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi strategi Tebak Kata dan *Snowball Throwing* atau ada nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian Zaman (2018) yang menunjukkan bahwa uji coba model sosialisasi nilai cinta tanah air menggunakan *Numbered Head Together* kolaborasi *Reading Guide* dapat meningkatkan sikap positif diketahui dari hasil nilai rata-rata 38,55 pada *Pretest* yang mengalami peningkatan menjadi 44,15 pada *Posttest*. Penelitian ini sejalan pula dengan kajian Khoiriyah (2018) menunjukkan bahwa uji coba model sosialisasi nilai toleransi menggunakan strategi *Role Playing* kombinasi *Debat* dapat meningkatkan sikap positif pemuda. Hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan. Nilai rata-rata *pretest* pemuda 38, 70 dan meningkat menjadi 45.00 pada *posttest*.

Penelitian ini sejalan dengan kajian Astuti (2017) dengan penerapan model Tebak Kata untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD. Penelitian lain dilakukan oleh Nugroho (2017) yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS 1 melalui penerapan metode *Snowball Throwing*. Hasil penelitian ini didukung dengan kajian Manurung dkk (2019) bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* memberikan kesempatan untuk meningkatkan motivasi belajar dan berfikir kreatif dari siswa.

Sejalan dengan kajian Buttah (2018), bahwa pendidikan perlu disosialisasikan untuk anak-anak. Orang tua yang pendidikan tinggi dapat membimbing anak-anak mereka dengan baik. Penelitian ini sejalan dengan kajian Karprov (2016) bahwa sosialisasi untuk masyarakat agar mampu menghasilkan pengetahuan yang baru. Masyarakat mampu menghasilkan pengetahuan yang baru baik mendasar maupun terapan.

Sejalan dengan Lengening (2017), menunjukkan bahwa penting bagi guru untuk mengenali proses sosialisasi dan pengaruhnya terhadap pembentukan identitas. Sejalan dengan kajian Parajuli (2019) menunjukkan bahwa sosialisasi tentang budaya sekolah, pembelajaran efektif, media sosial, dan lingkungan mempengaruhi perkembangan terhadap pencapaian akademik siswa. Sejalan dengan kajian Murat dan Kyungmee (2018) bahwa perlu adanya sosialisasi dalam teori dan praktik pendidikan pasca sarjana online atau jarak jauh. Gagasan pembelajaran ini dapat mengembangkan kerangka kerja yang lebih efektif untuk mengkonseptualisasikan kembali teori dan praktik pendidikan pascasarjana *online* atau jarak jauh dalam kognitif model pembelajaran magang.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa sosialisasi nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi Tebak Kata dan *Snowball Throwing* dapat meningkatkan pemahaman remaja masjid Kelurahan Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta. Perbedaan tersebut dapat diketahui dari hasil nilai rata-rata *Pretest* sebesar 23,20 menjadi 32,35 pada *Posttest*. Berdasarkan kesimpulan tersebut memunculkan implikasi apabila ingin memberikan pemahaman remaja masjid terkait nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui video lagu, maka salah satu alternatif yang dilakukan adalah melalui sosialisas dengan modifikasi strategi Tebak Kata dan *Snowball Throwing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, J.R, Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter*. Depok : Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Astuti, Fitri Dwi. 2017. "Penerapan Model Tebak Kata untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Demangrejo Sentolo Tahun Ajaran 2016/2017". *Skripsi S-1*. Yogyakarta: FKIP universitas PGRI yogyakarta. (repository.upy.ac.id). Diakses pada hari Selasa, 06 November 2018. Pk. 08.32 WIB.

- Aviantie dan Endah. 2010. *Eksplorasi Kreativitas dan Darawarsa Anne Avantie*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Buttah, Tariq Mehmood. 2018. "The Impact of Low Level Education on The Socialization of Childern-(A Case Study of Southern Punjab, Pakistan)". *International Journal*. School of Education, Shaanxi Normal University, Xi'an. China. (<file:///C:/Users/GLOBALKOM/Download/47-Article%20Text-52-2-10-20181226.pdf>). Diakses pada hari Rabu tanggal 15 Mei 2019 pukul 01.34 WIB.
- Febrianto, Andika. 2017. "Sosialisasi Norma Kesusilaan dengan Menggunakan Modifikasi Strategi *Role Playing* dan *Phisical Self Assesment* pada Muda-Mudi Karang Taruna Desa Juworogeyer Purwodadi". *Skripsi S-1*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. (<http://v1.eprints.ums.ac.id>). Diakses pada hari Sabtu, 11 Mei 2019. Pk. 22.27 WIB.
- Husna. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Type* Tebak Kata dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IA2 Materi Sel Pembelajaran Biologi Pada SMAN 6 Banda Aceh. (<http://www.seramimekah.ac.id>). Diakses pada hari Rabu, 21 November 2018. Pk. 21.22 WIB.
- Kaelan. 2014. *Pendidikan Pancasila, Pendidikan untuk Mewujudkan Nilai-nilai Pancasila, Rasa Kebangsaan dan Cinta Tanah Air sesuai dengan SK.Dirjen Dikti No. 43/Dikti/Kep/2006*. Yogyakarta: Paradigma.
- Khoiriyah, Siti dan Dr. Ahmad Muhibbin M, Si. 2018. "Uji Coba Model Sosialisasi Nilai Toleransi Menggunakan Strategi *Role Playing* Kombinasi Debat Untuk Meningkatkan Sikap Positif Pemuda Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten". *Skripsi S-1*. Surakarta : FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. (eprints.ums.ac.id). Diakses pada hari Jum'at, 23 November 2018. Pk. 22.57 WIB.
- Karprov, O. Alexander. 2016. "Socialization for the knowladge society". *International journal*. Bauman moscow state technical university, Moscow, Russia. (<http://arrchyde.multiply.com>). Diakses pada hari Rabu tanggal 15 Mei 2019 pukul 02.34 WIB.
- Lengeling, M. Marta. 2017. "Teacher Socialization of ELF Teachers at Public School Levels in central mexico". *International Journal*. Universidad de Guanajuato. Guanajuato, Mexico. (<http://www.Scielo.org.co/scielo.php?script=sciarttext&pid=S1657079020179020117000004>). Diakses pada hari Rabu 15 Mei 2109 pukul 09.12 WIB.
- Manurung, Nurliani. Dkk. 2019. "Implementation of Snowball Throwing Type of Cooperative Learning in Calculus Course". *National Journal*. Universitas

- Negeri Medan, Indonesia. (<https://eric.ed.gov/?id=EJI207108>). Diakses pada hari Rabu pada 19.34 WIB.
- Murat, Oztok. Kyungme Lee. 2018. "Socialization and Cognitive Apprenticeship in Online Doctoral Programs". *International Journal*. Lancaster University, Inggris. (<http://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/124317>). Diakses pada hari Rabu tanggal 15 Mei 2019 pukul 18.09 WIB.
- Nugroho, Ramli. 2017. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS 1 melalui Penerapan Metode *Snowball Throwing* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Temon Tahun Ajaran 2016/2017". *Skripsi S-1*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (eprints.uny.ac.id). Diakses pada hari Selasa, 06 November 2018. Pk. 10.22 WIB.
- Parajuli, Anil. 2019. "The Effect of Socialization on Students Learning: A Case Study of Northern East School of Kathmandu Valley". *International Journal*. Chhahari Shikshya Sadan, Nepal. (<http://www.ijret.org/volume5-issue1.php>). Diakses pada hari Rabu 15 Mei 2019 pukul 16.48 WIB.
- Purnomo, Ugeng. 2017. "Sosialisasi Nilai Nasionalisme dengan Menggunakan Modifikasi *Role Playing* dan *Answer Gallery* di Karang Taruna Plosorejo-Kismantoro Kabupaten Wonogiri Tahun 2016". *Skripsi S-1*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. (eprints.ums.ac.id). Diakses pada Hari Minggu, 04 Novermeber 2018. Pk. 23.17 WIB
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model-Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zaman, Asef Nur. 2018. Uji Coba Model Sosialisasi Nilai Cinta Tanah Air Menggunakan Strategi *Number Head Together* Kolaborasi *Reading Guide* Untuk Meningkatkan Sikap Positif Pemuda Desa Jonggrangan Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten. *Skripsi S-1*. Surakarta : FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.